DUNGEONS & DRAGONS

KARAKTERNAVN

Kriger 1 KLASSE & LEVEL	Folkehelt BAKGRUNN	SPILLERNAVN
Menneske RASE	Lovlig god LIVSHOLDNING	EKSPERTISEPOENG

STYRKE +2 (14)

SMIDIGHET +3 (16)

KONSTITUSJON +2 (15)

INTELLIGENS +0 (11)

VISDOM +1 (13)

KARISMA −1 (9)

INSPIRASJON

+2 TRENINGSBONUS

REDNINGSKAST

- ● +4 Styrke
- ○ +3 Smidighet
- ● +4 Konstitusjon
- ○ +0 Intelligens
- ○ +1 Visdom
- ○ −1 Karisma

EVNER

- ○ +3 Akrobatikk (Smi)
- ○ +0 Arkana (Int)
- ○ −1 Bedrag (Kar)
- ● +3 Dyrehåndtering (Vis)
- ○ +3 Fingerferdighet (Smi)
- ● +2 Historie (Int)
- ○ +2 Idrett (Sty)
- ○ +1 Innsikt (Vis)
- ○ +1 Medisin (Vis)
- ○ +0 Natur (Int)
- ○ −1 Oppvisning (Kar)
- ● +3 Overlevelse (Vis)
- ○ −1 Overtalelse (Kar)
- ○ +0 Religion (Int)
- ● +3 Sansning (Vis)
- ○ +3 Sniking (Smi)
- ○ -1 Trussel (Kar)
- ○ +0 Undersøkelse (Int)

*Se utrustning.

14 RUSTNINGS-GRAD

+3 INITIATIV

10 meter FART

Maksimale helsepoeng 12

NÅVÆRENDE HP

MIDLERTIDIGE HP

Total 1t10

HP-TERNINGER

LYKTES ○○○

MISLYKTES ○○○

REDNINGSKAST DØD

Når jeg bestemmer meg for noe, får jeg det gjort. Dessuten bruker jeg lange ord for å høres smartere ut.

PERSONLIGHETSTREKK

Oppriktighet. Det er ingen vits i å late som jeg er noe jeg ikke er.

IDEALER

En dag vil Tordentre igjen være en fremgangsrik by. Midt i byen vil det stå en statue av meg.

BÅND

Jeg er overbevist om at skjebnen min er viktig, og enser ikke mine egne feil eller risikoen for å feile.

FEIL

NAVN	ANGREPSBONUS	SKADE/TYPE
Slagsverd	+4	2t6 + 2 kuttende
Langbue*	+7	1t8 + 3 kuttende

*Du kan skyte opp til 45 meter med langbuen, eller opp til 180 meter med ulempe i angrepskastet.

ANGREPP OG FORMELKASTING

Stålsetting. Du har et forråd av utholdenhet du kan trekke fra for å beskytte deg selv. Du kan bruke en bonushandling for å få tilbake helsepoeng lik 1t10 + krigerlevelen din.

Når du har brukt denne ferdigheten, må du fullføre en kort eller lang hvil for å bruke den igjen.

Kampstil (Bueskyting). Du får +2 bonus til angrepskast du gjør med avstandsvåpen. Denne bonusen er allerede inkludert i angrep med langbuen din.

Landlig gjestmildhet. Siden du stammer fra vanlige folk, passer du enkelt inn blant dem. Du kan finne et sted å gjemme deg, hvile eller hente deg inn igjen blant andre borgere, med mindre du har vist deg å være farlig for dem. De verner deg fra loven eller andre som leter etter deg, men de er ikke villige til å risikere livet for deg.

FERDIGHETER & TREKK

13 PASSIV VISDOM (SANSNING)

Trening. Alle rustninger, skjold, enkle våpen, krigsvåpen, snekkerverktøy, kjøretøy (land)

Språk. Alvisk, Vanlig

ANNEN TRENING & SPRÅK

KP

SP

EP

GP 10

PP

Lærrustning, langbue, 20 piler, storsverd, ryggsekk, sengeteppe, kokeutstyr, fyrtøy, 10 fakler, 10 dagers rasjoner, vannskinn, 15 meter hamptau, snekkerverktøy, spade, jerngryte, vanlige klær, taske

UTSTYR

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

Menneske

Menneskene hører til den yngste av de vanlige rasene. De ankom sent på verdensscenen, og lever kort sammenlignet med dverger, alver og drager. Men det er de som er oppfinnerne, de målrettede, og nybrottsfolkene i verden, og det mest tilpasningsdyktige og ambisiøse folkeslaget blant de vanlige rasene.

Når mennesker først slår seg ned et sted, blir de værende. De bygger byer som skal vare gjennom tidsaldre, og store riker som kan vedbli i hundrevis av år. De lever i nuet, og derfor er de godt egnet til eventyrerlivet, men de legger også planer for fremtiden, og streber etter å etterlate seg en varig arv.

Menneskelig kultur varierer fra sted til sted. I Forgotten Realms-verdenen er klær, arkitektur, mat, musikk, og litteratur i de nordvestre landene ved Neverwinter ulik de tilsvarende i de fjerne Turmish eller Impiltur mot øst. Menneskelige fysiske egenskaper varierer i henhold til de første menneskenes folkevandringer, slik at menneskene i Neverwinter har alle mulige variasjoner av farger og trekk.

Mennesker har ingen virkelig typiske navn, på grunn av de store kulturelle variasjonene. Noen menneskeforeldre gir barna sine navn fra andre språk, som Dvergisk eller Alvisk (med mer eller mindre rett uttale). Tradisjonelle navn varierer sterkt blant ulike menneskelige kulturer. Du kan være Haseid (Calishitisk), Kerri (Chondathansk), Kosef (Damaransk), Amafrey (Illuskansk), So-Kehur (Mulansk), Madislak (Rashemisk), Mei (Shou) eller Salazar (Turamisk).

Kriger

Krigere hører til den mest mangesidige klassen i Dungeons & Dragons. Riddere på oppdrag, krigsherrer, og banditkonger - de er alle krigere, og felles for dem at de mestrer av våpen og rustning bedre enn noen andre, og har inngående kjennskap til evner som kreves i kamp. Og de kjenner døden godt, siden de veksler mellom å mate den og å stirre den trassig i øynene.

Bakgrunn

Foreldrene dine bodde i den velstående landsbyen Tordentre, øst for byen Neverwinter og langs kanten av Neverwinterskogen. Men da Hotenowfjellet like ved brøt ut for tretti år siden, flyktet foreldrene dine, og tok deg med seg som nyfødt barn. Familien din drev fra landsby til landsby i regionen, og tok arbeid som tjenere eller kroppsarbeidere der de kunne.

Du har tilbragt de siste par årene i Neverwinter som bærer og arbeider i byens travle havn. Men det er klart for deg og alle rundt deg at du er ment for mye mer. Du stilte deg opp mot en grum skipskaptein en gang, og derfor ser de andre havnearbeiderne opp til deg. En dag skal du vise hva du er verdt. Du kommer til å bli en helt.

Personlig mål: Jage bort dragen. Ruinene av Tordentre kaller på deg. Familien din og vennene deres levde der i velstand en gang, og nå er de redusert til å gjøre grovarbeid. Ruinene er hjemsøkt av askezombier, og ryktet vil ha det til at en drage har laget reir i den gamle tårnet, men det er problemer en helt kan løse. Drep dragen, eller jag den bort, og så har du bevist overfor deg selv og andre at du er en ekte helt, etlet til storhet.

Livsholdning: Lovlig god. En helt stiller seg opp mot ondskap og lar aldri bøller få det som de vil. En helt slåss for lov og orden, slik at alle kan leve i velstand og lykke. En helt dreper monstre, klarerer ruiner, og beskytter de uskyldige. Du prøver å være en slik helt.

Høyere leveler

Etter hvert som du overvinner utfordringer, får du ekspertisepoeng (XP), som forklart i regelboken.

For hver level du går opp, får du en ekstra HP-terning og legger 1t10 + 2 til maksimale helsepoeng.

Level 2: 300 XP

Handlingsbølge. Du kan presse deg utover de vanlige grensene dine i et øyeblikk. På turen din kan du gjøre en ekstra handling i tillegg til den vanlige handlingen og en mulig bonushandling.

Når du bruker denne ferdigheten, må du fullføre en kort eller lang hvil før du kan bruke den igjen.

Level 3: 900 XP

Bedre kritisk treff. Våpenangrepene dine gir kritisk treff hvis du kaster 19 eller 20.

Level 4: 2,700 XP

Forbedring av egenskapsverdier. Smidigheten din øker til 18, og det har følgende virkninger:

- Smidighetsjustering blir +4.
- Angrepsbonus og skade for angrep basert på Smidighet, som med langbue, øker med 1.
- Justering for redningskast for Smidighet øker med 1.
- Justering for evner basert på Smidighet øker med 1.
- Når du går med lett eller ingen rustning, øker Rustningsgrad med 1.
- Initiativet ditt øker med 1.

Level 5: 6,500 XP

Ekstra angrep. Når du utfører handlingen Angrep på turen din, kan du gjøre to angrep, i stedet for ett, som en del av den handlingen.

Treningsbonus. Treningsbonusen din øker til +3, og det har disse virkningene:

- Angrepsbonus øker med 1 for våpen du har trening med.
- Justeringen din for redningskast og evner du er trent i (indikert med ●) øker med 1.
- Fordi justeringen din for evnen Sansning blir økt, øker verdien av passiv Visdom (Sansning) med 1.

Forbedring av rustning

Etter hvert som du tilegner deg skatter, kan du kjøpe bedre rustning for å forbedre Rustningsgraden din. Regelboken inneholder utrustning, inkludert rustning.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

DUNGEONS & DRAGONS

KARAKTERNAVN

Magiker 1	Tempeltjener	
KLASSE & LEVEL	BAKGRUNN	SPILLERNAVN
Høyalv	Kaotisk god	
RASE	LIVSHOLDNING	EKSPERTISEPOENG

STYRKE +0 (10)

SMIDIGHET +2 (15)

KONSTITUSJON +2 (14)

INTELLIGENS +3 (16)

VISDOM +1 (12)

KARISMA −1 (8)

INSPIRASJON

+2 TRENINGSBONUS

- ○ +0 Styrke
- ○ +2 Smidighet
- ○ +2 Konstitusjon
- ● +5 Intelligens
- ● +3 Visdom
- ○ −1 Karisma

REDNINGSKAST

- ○ +2 Akrobatikk (Smi)
- ● +5 Arkana (Int)
- ○ −1 Bedrag (Kar)
- ○ +1 Dyrehåndtering (Vis)
- ○ +2 Fingerferdighet (Smi)
- ○ +3 Historie (Int)
- ○ +0 Idrett (Sty)
- ● +3 Innsikt (Vis)
- ○ +1 Medisin (Vis)
- ○ +3 Natur (Int)
- ○ −1 Oppvisning (Kar)
- ○ +1 Overlevelse (Vis)
- ○ −1 Overtalelse (Kar)
- ● +5 Religion (Int)
- ● +3 Sansning (Vis)
- ○ +2 Sniking (Smi)
- ○ −1 Trussel (Kar)
- ● +5 Undersøkelse (Int)

*Se utrustning.

EVNER

12 RUSTNINGS-GRAD

+2 INITIATIV

10 meter FART

Maksimale helsepoeng 8

NÅVÆRENDE HP

MIDLERTIDIGE HP

Total 1t6

HP-TERNINGER

LYKTES ○○○

MISLYKTES ○○○

REDNINGSKAST DØD

Jeg bruker ord med mange stavelser for å fremstå som belest. Dessuten har jeg tilbragt så mye tid i tempelet at jeg ikke har noe særlig erfaring med å omgås folk på vanlig måte.

PERSONLIGHETSTREKK

Kunnskap. Veien til makt og selvutvikling går gjennom kunnskap.

IDEALER

Bokbindet jeg bærer med meg inneholder livsverket mitt så langt, og det finnes ikke et hvelv som er trygt nok for det.

BÅND

Jeg gjør omtrent hva som helst for å avdekke historiske hemmeligheter som bidrar til forskningen min.

FEIL

NAVN	AN. BONUS	SKADE/TYPE
Kortsverd	+4	1t6 + 2 stikkende

Magiske triks. Du kan *magisk hånd*, *froststråle* og *sjokkstøt*, og kan kaste dem når som helst.

Formelplasser. Du har to level 1 formelplasser du kan bruke for å kaste forberedte formler.

Forberedte formler. Du forbereder fire level 1 formler for å ha dem tilgjengelige. Velg fra formlene i formelboken din.

Formelbok. Du har en formelbok som inneholder disse level 1-formlene: *brennende hender*, *avsløre magi*, *magisk rustning*, *magisk missil*, *skjold* og *søvn*. Beskrivelser står i regelboken.

ANGREP OG FORMELKASTING

Egenskap for formelkasting. Intelligens er egenskapen din for formelkasting. VG for redningskast mot en formel du kaster er 13. Angrepsbonusen din når du gjør et angrep med en formel er +5. Se regelboken for regler for formelkasting.

Arkan gjenoppretting. Du kan få tilbake litt av den magiske energien din ved å studere formelboken. En gang per dag under en kort hvil kan du få tilbake brukte formelplasser med en sammenlagt level lik eller mindre enn halvparten av magikerlevelen din (rundet opp).

Mørkesyn. Du kan se i svakt lys innenfor en radius på 18 meter fra deg som om det var sterkt lys, og i mørke i samme radius som om det var svakt lys. Du kan ikke skjelne farger i mørke, bare gråtoner.

Feslektskap. Du har fortrinn i redningskast mot å bli fortryllet, og magi kan ikke få deg til å sovne.

Transe. Alver trenger ikke å sove. De mediterer dypt, og er halvbevisste, 4 timer per dag, og får samme utbytte som et menneske får fra 8 timers søvn.

De troendes beskyttelse. Fordi du tjener Oghma, vil de som deler troen din respektere deg, og du kan utføre Oghmas riter. Du og frendene dine kan forvente gratis helbredelse og pleie ved templer, helligdommer eller andre steder viet til Oghmas tro. De som har samme religion vil brødfø og huse deg (og kun deg) i beskjeden stil. Du har også bånd til Oghmatemplet i Neverwinter, der du bor. Når du er i Neverwinter kan du be prestene der om hjelp, så lenge det ikke setter dem i fare.

FERDIGHETER & TREKK

13 PASSIV VISDOM (SANSNING)

Trening. Dolker, piler, lette armbrøster, langbuer, langsverd, kampstaver, kortbuer, kortsverd, slynger

Språk. Alvisk, Drakonisk, Dvergisk, Goblinsk, Vanlig

ANNEN TRENING & SPRÅK

KP

SP

EP

GP 5

PP

Kortsverd, komponenttaske, formelbok, ryggsekk, blekkhus, blekkpenn, 10 pergamentark, liten kniv, bind med historisk kunnskap, hellig symbol, bønnebok, vanlige klær, taske

UTSTYR

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

Alv

Alvene er et folk med overjordisk grasiøsitet. De lever i verden, men er ikke helt og fullt en del av den. De bor på evig skjønne steder, midt i eldgamle skoger eller i sølvaktige tårn som glitrer med alvelys, hvor søte toner driver gjennom luften og vevre dufter svever i brisen. Alver elsker natur og magi, håndverk og kunst, musikk og poesi.

Alver kan bli mer enn 700 år gamle. De blir heller underholdt enn opprømt, og er heller nysgjerrige enn grådige. De er tilbaketrukne og upåvirket av forgjengelige tilfeldigheter, og de setter sin lit til at diplomati og kompromisser løser problemer før de må ty til vold.

De fleste alver bor i små landsbyer i skogen, gjemt blant trærne. De har vanligvis begrenset kontakt med omverdenen, men enkelte alver har et godt levebrød som forhandlere av håndverk mot metall, som de ikke er interessert i å utvinne selv.

I Forgotten Realms-verdenen er folket ditt kalt solalver. Noen ganger kalles de gullalver eller demringsalver. Huden deres ligner bronse, og håret er kobberfarget, svart eller gulblondt, og øynene er gylne, sølvfarget eller svarte. De er mer tilbaketrukne enn den andre greinen av høyalver, månealvene, men Oghma vil at du skal bo blant andre folkeslag i stedet for i ditt eget folks skjulesteder.

Alver blir regnet som barn til de selv erklærer at de er voksne en gang etter hundreårsdagene deres. Før denne tiden har de barnenavn. Når den erklærer at den er voksen, velger alven et voksent navn. Alle alver har også familienavn, vanligvis satt sammen av alviske ord. Noen av alvene som reiser blant andre raser oversetter navnet sitt til vanlig språk.

Barnenavn: Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall

Mannlige voksne navn: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

Kvinnelige voksne navn: Althaea, Bethrynna, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

Familienavn (vanlige oversettelser): Amastacia (Stjerneblomst), Galanodel (Månehvisken), Liadon (Sølvblad), Meliamne (Eikehæl), Siannodel (Månebekk), Ilphelkiir (Edelsteinblomst)

Magiker

Magikere er de dyktigste magibrukerne. De trekker kraft fra den subtile veven av magi som gjennomstrømmer kosmos, og kaster formler som skaper eksplosiv brann, knitrende lyn, subtile irrbilder, og brutal tankekontroll. De mektigste magikerne lærer å mane frem elementærer fra andre eksistensplan, skimte fremtiden, eller gjøre slagne fiender om til zombier.

Bakgrunn

Du har dedikert deg til Oghma, kunnskapens allvitende gud, hele livet, og har brukt mange år på å studere kunnskap om multiverset.

Personlig mål: Innvie det besudlede alteret på nytt. Gjennom visjoner du har fått i transe har du fått et kall fra guden din. En goblinstamme har slått leir i en eldgammel ruin som nå kalles Klippegapet borg, hvor de har besudlet en helligdom som en gang var viet til Oghma. Nå er den viet til den fæle goblinguden Maglubiyet, og er en hån mot Oghma som ikke kan tolereres.

Du er sikker på at Oghma har planlagt større ting for deg hvis du kan fullføre dette oppdraget. Enn så lenge antyder visjonene at Søster Garaele, prest i Phandalin for Tymora, hellets gudinne, kan hjelpe deg.

Livsholdning: Kaotisk God. Jakten på kunnskap er til alles beste. Kongeriker og lover er nyttige så lenge de lar kunnskap florere. Tyranner som vil undertrykke og kontrollere den er de verste skurkene. Du deler kunnskapen din fritt, og bruker det du har lært for å hjelpe der du kan.

Høyere leveler

Etter hvert som du overvinner utfordringer, får du ekspertisepoeng (XP), som forklart i regelboken.

For hver level du går opp, får du en ekstra HP-terning og legger 1t6 + 2 til maksimale helsepoeng.

Du får tilgang til flere formler etter som du går opp leveler. Du kan forberede et antall formler lik levelen din + Intelligensjustering, som vist i tabellen Fremgang i formelkasting. Du får også flere formelplasser.

Fremgang i formelkasting

		—Formelplasser per level—		
Level	Forberedte formler	Første	Andre	Tredje
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

Tillegg til formelboken

Hver gang du går opp en magikerlevel kan du legge to valgfrie magikerformler til formelboken din, valgt fra formellisten for magikere i regelboken. Hver av disse formlene må være på en level som du har formelplasser til. I løpet av eventyrene dine kan du også finne bokruller eller bøker som inneholder andre formler du kan legge til i formelboken din.

Kopiere formler til boken. Når du finner en magikerformel, kan du legge den til formelboken hvis de er på en level som du har formelplasser for og du har tid til å tyde og kopiere den.

For hver level formelen har tar prosessen 2 timer og koster 50 gs. Kostnaden representerer materielle komponenter du bruker mens du eksperimenterer med formelen for å mestre den, i tillegg til det dyre blekket du trenger for å skrive den ned. Straks du har brukt tiden og pengene, kan du forberede formelen på samme måte som de andre formlene dine.

Level 2: 300 XP

Evokasjonsmester. Gullet og tiden du må bruke for å kopiere en evokasjonsformel inn i formelboken er halvert.

Smi formler. Når du kaster en evokasjonsformel som virker på andre skapninger du kan se, kan du velge et antall av dem likt 1 + formelens level. De valgte skapningene lykkes automatisk i redningskast mot formelen, og de tar ingen skade hvis de vanligvis ville tatt halv skade fra den.

Level 3: 900 XP

Formler. Du kan forberede og kaste formler på level 2.

Level 4: 2,700 XP

Formler. Du lærer et til valgfritt magisk triks for magikere.

Forbedring av egenskapsverdier. Intelligens øker til 18, og det har disse virkningene:

- Justering for Intelligens blir +4.
- VG for redningskast mot formlene dine øker med 1.
- Bonus til formelangrep øker med 1.
- Justering for redningskast for Intelligens øker med 1.
- Justering for Intelligensbaserte evner øker med 1.

Level 5: 6,500 XP

Formler. Du kan forberede og kaste formler på level 2.

Treningsbonus. Treningsbonusen din øker til +3, og det har disse virkningene:

- Angrepsbonusen din øker med 1 for formelangrep og våpen du har trening med.
- VG for redningskast mot formlene dine øker med 1.
- Justering for redningskast og evner du har trening med (indikert med en ●) øker med 1.
- Fordi justeringen din for evnen Sansning blir økt, øker verdien av passiv Visdom (Sansning) med 1.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

DUNGEONS & DRAGONS

KARAKTERNAVN

Banditt 1	Kriminell	
KLASSE & LEVEL	BAKGRUNN	SPILLERNAVN
Halvling, lettfot	Nøytral	
RASE	LIVSHOLDNING	EKSPERTISEPOENG

STYRKE −1 (8)

SMIDIGHET +3 (16)

KONSTITUSJON +1 (12)

INTELLIGENS +1 (13)

VISDOM +0 (10)

KARISMA +3 (16)

INSPIRASJON

+2 TRENINGSBONUS

- ○ −1 Styrke
- ● +5 Smidighet
- ○ +1 Konstitusjon
- ● +3 Intelligens
- ○ +0 Visdom
- ○ +3 Karisma

REDNINGSKAST

- ● +5 Akrobatikk (Smi)
- ○ +1 Arkana (Int)
- ● +5 Bedrag (Kar)
- ○ +0 Dyrehåndtering (Vis)
- ● +5 Fingerferdighet (Smi)
- ○ +1 Historie (Int)
- ○ −1 Idrett (Sty)
- ○ +0 Innsikt (Vis)
- ○ +0 Medisin (Vis)
- ○ +1 Natur (Int)
- ● +5 Oppvisning (Kar)
- ○ +0 Overlevelse (Vis)
- ○ +3 Overtalelse (Kar)
- ○ +1 Religion (Int)
- ○ +0 Sansning (Vis)
- ● +7 Sniking (Smi)
- ○ +3 Trussel (Kar)
- ● +3 Undersøkelse (Int)

*Se utrustning.

EVNER

14 RUSTNINGS-GRAD

+3 INITIATIV

8 meter FART

Maksimale helsepoeng 9

NÅVÆRENDE HP

MIDLERTIDIGE HP

Total 1t8

HP-TERNINGER

LYKTES ○○○

MISLYKTES ○○○

REDNINGSKAST DØD

NAVN	AN. BONUS	SKADE/TYPE
Kortsverd	+5	1t6 + 3 stikkende
Kortbue*	+5	1t6 + 3 stikkende

*Du kan skyte opp til 25 meter med kortbuen, eller opp til 100 meter med ulempe i angrepskastet.

Snikangrep. En gang per tur, når du treffer en skapning med et Smidighetsbasert angrep (som med kortsverd eller kortbue) og du har fortrinn i angrepskastet, kan du gi 1t6 ekstra skade til målet. Du trenger ikke ha fortrinn hvis en annen fiende av målet er innenfor 1.5 m fra det og ikke er utslått. Du kan ikke gi ekstraskaden hvis du har ulempe i angrepskastet.

ANGREP OG FORMELKASTING

Jeg har aldri noen plan, men jeg er flink til å finne på etter hvert. Den beste måten å få meg til å gjøre noe på, er å si at jeg ikke får gjøre det.

PERSONLIGHETSTREKK

Folk. Jeg er lojal overfor vennene mine, ikke idealer. Alle andre kan ta en tur ned elven Styx for min del.

IDEALER

Quelline Olderblad, tanten min, har en gård i Phandalin. Jeg gir henne alltid litt av byttet mitt.

BÅND

Tanten min kan aldri få vite hva jeg gjorde mens jeg var medlem av Rødmerkene.

FEIL

10 PASSIV VISDOM (SANSNING)

Trening. Lett rustning, enkle våpen, armbrøst (hånd), langsverd, kårde, kortsverd, innbruddsverktøy, spillkort, snekkerverktøy

Språk. Halvlingspråk, Vanlig

Ekspertise. Når du tester Smidighet (Sniking) eller gjør en test som bruker innbruddsverktøy, blir treningsbonusen din doblet. Denne fordelen er inkludert i bonusen til evnen Sniking.

ANNEN TRENING & SPRÅK

KP

SP

EP

GP 15

PP

Kortsverd, kortbue, 20 piler, lærrustning, innbruddsverktøy, ryggsekk, bjelle, 5 talglys, brekkjern, hammer, 10 klatrebolter, 15 meter hamptau, blendlykt, 2 flasker med olje, 5 dagers rasjoner, fyrtøy, vannskinn, vanlige mørke klær med hette, taske

UTSTYR

Tyvprat. Du kan tyvprat, en hemmelig blanding av dialekt, sjargong og kode som lar deg skjule beskjeder i tilsynelatende vanlig samtale. Du forstår også et sett med hemmelige tegn og symboler som blir brukt til å formidle korte, enkle beskjeder, som hvor farlig et område er, om det er bytte i nærheten, eller om folk i et område er enkle ofre eller villige til å skjule en tyv på rømmen.

Heldig. Når du kaster 1 i et angrepskast, en egenskapstest eller et redningskast, kan du kaste på nytt, og må bruke det nye kastet.

Modig. Du har fortrinn i redningskast mot å bli skremt.

Halvlingkvikkhet. Du kan bevege deg forbi et sted hvor det er en skapning en størrelse større enn deg.

Naturlig stille. Du kan prøve å gjemme deg når du er skjult bak en skapning som er minst en størrelse større enn deg.

Kriminell bekjent. Du har en bekjent som fungerer som bindeledd mellom deg og et nettverk av kriminelle. Du vet hvordan du sender beskjeder frem og tilbake med den bekjente, selv over store avstander. Du vet hvem som er lokale budbringere, korrupte karavaneførere, og tvilsomme sjøfolk som kan ta med beskjeder fra deg. Du kan flytte hemmelig informasjon eller gods via den bekjente i bytte mot penger eller annen informasjon du er ute etter.

FERDIGHETER & TREKK

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

Halvling

Hjemmehygge er livsmålet for de fleste halvlinger: Et sted å slå seg ned i ro og fred, langt fra omflakkende monstre og armeer som støter sammen. En sprakende ild og et generøst måltid. God drikke og gode samtaler. Selv om noen halvlinger lever hele livet i avsidesliggende bondesamfunn, utgjør andre nomadiske fellesskap som alltid er på reisefot, lokket av vidstrakte veier og den brede horisonten til å oppdage nye folk og nye steder. Men selv disse vandrerne setter pris på fred, mat, peisild og hjem, selv om hjemmet kanskje bare er en vogn som humper langs en gammel kjerrevei.

De småvokste halvlingene overlever i en verden full av større skapninger ved å unngå å bli lagt merke til eller, hvis det ikke går, unngå å forstyrre. De er litt under en meter høye, og ser nokså harmløse ut, og derfor har de greid å overleve i århundrer i skyggen av riker og på randene av kriger og politisk uro. De er opptatt av grunnleggende behov og enkle gleder, og har lite bruk for det storslåtte.

Halvlinger er et omgjengelig og muntert folk. De skatter familie- og vennskapsbånd høyt, i tillegg til hjemmets komfort, og drømmer sjelden om ære. Selv eventyrerne blant dem drar ut i verden på grunn av samhold, vennskap, reiseglede eller nysgjerrighet.

En halvling har egennavn, familienavn og muligens kallenavn. Familienavn er ofte kallenavn som ble hengende så tett ved at de er blitt arvet gjennom generasjoner.

Mannlige navn: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merrik, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Kvinnelige navn: Andry, Bri, Kalli, Cora, Eufemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Serafina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Familienavn: Åsvelte, Busksamler, Galgely, Godtønne, Grønnflaske, Høyeåsen, Slengsåle, Teblad, Tornmåle, Undergrein

Banditt

Banditter støtter seg på evner, sniking og fiendenes sårbarheter for å få overtaket i enhver situasjon. De greier stort sett alltid å finne løsningen på omtrent alle problemer.

Bakgrunn

Byen Phandalin er bygget på ruinene av en eldre bosetning, ubebodd i fem århundrer før noen hardføre nybyggere for noen år siden satte i gang med å bygge den opp igjen. Du ble lokket dit av historier om gull og platinum i fjellene rundt, og kom ikke til Phandalin for å tjene til livets opphold, men for å tjene deg rik på andres arbeid. Du ble med i en gjeng som kalte seg Rødmerkene, og tjente gode penger som innbruddstyv, håndhever, eller heler.

Men du må ha skaffet deg en fiende blant Rødmerke-frendene dine. Noen kastet deg til ulvene. På den personens ord prøvde lederen for Rødmerkene, en magiker kalt Glasstav, å få deg drept. Du kom deg unna, knapt nok levende og med takksigelser til Tymora, gudinnen for godt hell, på leppene. Du flyktet fra Phandalin, nesten pengelens og uten stort mer enn yrkesverktøyene dine.

Personlig mål: Ta hevn. Noen blant Rødmerkene fikk deg nesten drept, og du vil veldig gjerne vite hvem det var. Og så vil du gjerne hevne deg – på den personen, på Glasstav, kanskje til og med alle Rødmerkene. Og du fikk akkurat et tips som kan hjelpe deg: Noen ved navn Halia Thornton er også ute etter Rødmerkene. Hun bor i Phandalin, og det vil si at du må vise ansiktet ditt for Rødmerkene, som fremdeles vil ta deg av dage.

Livsholdning: Nøytral. Du pleier å gjøre det som virker best der og da. Du har nok gjort noen ting du ikke er stolt over, og du har ingen personlig interesse i å gjøre verden til et bedre sted. Men du er heller ikke interessert i å forårsake lidelse eller gjøre ting verre enn de allerede er.

Høyere leveler

Etter hvert som du overvinner utfordringer, får du ekspertisepoeng (XP), som forklart i regelboken.

For hver level du går opp, får du en ekstra HP-terning og legger 1t8 + 1 til maksimale helsepoeng.

Level 2: 300 XP

Snarrådighet. Du tenker raskt og er smidig, og kan derfor flytte deg og handle kjapt, så du kan gjøre en bonushandling på hver av turene dine i kamp. Denne handlingen kan kun brukes til å utføre Sprang, Løsrive eller Gjemme.

Level 3: 900 XP

Luftig Arbeid. Du får evnen til å klatre raskere enn normalt, så klatring koster deg ikke lenger ekstra bevegelse. Når du hopper med tilløp, kan du også tilbakelegge ekstra avstand lik 30 cm ganger Smidighetsjusteringen din.

Kvikke Hender. Du kan bruke bonushandlingen fra Snarrådighet til å gjøre en test av Smidighet (Fingerferdighet), utføre handlingen Bruk en gjenstand, eller bruke innbruddsverktøy til å prøve å uskadeliggjøre en felle eller dirke en lås.

Snikangrep. Du gir 2t6 skade med ferdigheten Snikangrep i stedet for 1t6.

Level 4: 2,700 XP

Forbedring av egenskapsverdier. Smidigheten din øker til 18, og det har følgende virkninger:

- Smidighetsjustering blir +4.
- Angrepsbonus og skade for angrep basert på Smidighet, som med kortsverd og kortbue, øker med 1.
- Justering for redningskast for Smidighet øker med 1.
- Justering for evner basert på Smidighet øker med 1.
- Når du går med lett eller ingen rustning, øker Rustningsgard med 1.
- Initiativet ditt øker med 1.

Level 5: 6,500 XP

Treningsbonus. Treningsbonusen din øker til +3, og det har disse virkningene:

- Angrepsbonus øker med 1 for våpen du har trening med.
- Justeringen din for redningskast og evner du har trening med (indikert av en ●) øker med 1. Ferdigheten Ekspertise betyr at både bonus til Sniking og bruk av innbruddsverktøy øker med 2 i stedet.

Snikangrep. Du gir 3t6 skade med Snikangrep i stedet for 2t6.

Utrolig Unnvikelse. Når en angriper du kan se treffer deg med et angrepskast, kan du bruke reaksjonen din til å halvere angrepets skade mot deg.

Forbedring av rustning

Etter hvert som du tilegner deg skatter, kan du kjøpe bedre rustning for å forbedre Rustningsgraden din. Regelboken inneholder utrustning, inkludert rustning.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

DUNGEONS & DRAGONS

KARAKTERNAVN

Prest 1	Soldat	
KLASSE & LEVEL	BAKGRUNN	SPILLERNAVN
Dverg, åsdverg	Nøytral god	
RASE	LIVSHOLDNING	EKSPERTISEPOENG

STYRKE +2 (14)

SMIDIGHET −1 (8)

KONSTITUSJON +2 (15)

INTELLIGENS +0 (10)

VISDOM +3 (16)

KARISMA +1 (12)

INSPIRASJON

+2 TRENINGSBONUS

- ○ +2 Styrke
- ○ −1 Smidighet
- ○ +2 Konstitusjon
- ○ +0 Intelligens
- ● +5 Visdom
- ● +3 Karisma

REDNINGSKAST

- ○ −1 Akrobatikk (Smi)
- ○ +0 Arkana (Int)
- ○ +1 Bedrag (Kar)
- ○ +3 Dyrehåndtering (Vis)
- ○ −1 Fingerferdighet (Smi)
- ○ +0 Historie (Int)
- ● +4 Idrett (Sty)
- ○ +3 Innsikt (Vis)
- ● +5 Medisin (Vis)
- ○ +0 Natur (Int)
- ○ +1 Oppvisning (Kar)
- ○ +3 Overlevelse (Vis)
- ○ +1 Overtalelse (Kar)
- ● +2 Religion (Int)
- ○ +3 Sansning (Vis)
- ○ −1* Sniking (Smi)
- ● +3 Trussel (Kar)
- ○ +0 Undersøkelse (Int)

*Se utrustning.

EVNER

13 PASSIV VISDOM (SANSNING)

Trening. Alle rustninger, skjold, enkle våpen, kampøkser, håndøkser, lette hammere, krigshammere, spillkort, steinhuggerverktøy, kjøretøy (land)

Språk. Dvergisk, Vanlig

Steinkjent. Når du gjør en test av Intelligens (Historie) som gjelder opprinnelsen til gjenstander av stein, regnes du som trent i evnen Historie og legger det dobbelte av treningsbonusen din til testen i stedet for den vanlige treningsbonusen.

ANNEN TRENING & SPRÅK

18 RUSTNINGS-GRAD

−1 INITIATIV

8 meter FART

Maksimale helsepoeng 11

NÅVÆRENDE HP

MIDLERTIDIGE HP

Total 1t8

HP-TERNINGER

LYKTES ○○○

MISLYKTES ○○○

REDNINGSKAST DØD

NAVN	ANG. BONUS	SKADE/TYPE
Krigshammer	+4	1t8 + 2 stump
Håndøks*	+4	1t6 + 2 kuttende

*Du kan kaste en håndøks 6 meter, eller opp til 20 meter med ulempe i angrepskastet.

Magiske triks. Du kan *lys*, *hellig flamme* og *under*, og kan kaste dem når som helst. Se regelboken for beskrivelser.

Formelplasser. Du har to level 1 formelplasser du kan bruke for å kaste forberedte formler.

Forberedte formler. Du forbereder fire level 1-formler for å ha dem tilgjengelige. Velg fra formellisten for prester i regelboken. I tillegg har du alltid to domeneformler forberedt: *velsignelse* og *kurer sår*.

ANGREP OG FORMELKASTING

KP

SP

EP

GP 10

PP

Lenkedrakt,* skjold, krigshammer, 2 håndøkser, hellig symbol, ryggsekk, brekkjern, hammer, 10 klatrebolter, 10 fakler, fyrtøy, 10 dagers rasjoner, vannskinn, 15 meter hamptau, steinhuggerverktøy, dolk tatt fra fiende som trofé, spillkortstokk, vanlige klær, taske, gradsbevis (sersjant)

*Mens du går med denne rustningen har du ulempe i tester av Smidighet (Sniking).

UTSTYR

Jeg er alltid høflig og respektfull. Jeg stoler ikke på magefølelsen min, så jeg venter ofte på at andre skal gjøre noe.

PERSONLIGHETSTREKK

Respekt. Folk fortjener å bli behandlet med verdighet og høflighet.

IDEALER

Jeg har tre fettere: Gundren, Tharden og Nundro Steinsøker, som er venner og klanmedlemmer jeg setter høyt.

BÅND

I hemmelighet lurer jeg på om gudene i det hele tatt bryr seg om de dødeliges saker.

FEIL

Egenskap for formelkasting. Visdom er formelegenskapen din. VG for redningskast mot en formel du kaster er 13. Angrepsbonusen din når du utfører et angrep med en formel er +5. Se regelboken for regler for formelkasting.

Livsdisippel. Helbredelsesformlene dine er spesielt virkningsfulle. Når du gir en skapning tilbake HP med en formel på level 1 eller høyere, får skapningen tilbake ekstra HP lik 2 + formelens level.

Mørkesyn. Du kan se i svakt lys innenfor en radius på 18 meter fra deg som om det var sterkt lys, og i mørke i samme radius som om det var svakt lys. Du kan ikke skjelne farger i mørke, bare gråtoner.

Dvergisk motstand. Du har fortrinn i redningskast mot gift, og har motstand mot giftskade.

Dvergisk seighet. Dine maksimale helsepoeng blir økt med 1, og de øker med 1 hver gang du går opp en level (allerede inkludert).

Leiesoldatsersjant. Du var lavere offiser blant Mintarn-leiesoldatene, en posisjon som fremdeles gir deg noen fordeler. Selv om du ikke er i aktiv tjeneste, kjenner Mintarn-soldater deg igjen, og føyer seg etter deg hvis de har lavere grad. Du kan rekvirere enkelt utstyr og hester for midlertidig bruk. Du kan også få tilgang til Mintarnleire og -festninger.

FERDIGHETER & TREKK

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

Dverg

Eldgamle, storslagne riker, haller skåret inn i fjellenes røtter, ekko fra hakker og hammere i gruver og glødende smier, forpliktelse overfor klan og tradisjon, og hat mot gobliner og orker – disse fellestrekkene er enhver dvergs arvegods.

Dvergene, modige og hardføre som de er, er kjent som dyktige krigere, gruvedrivere og stein- og metallarbeidere. De kan bli mer enn 400 år gamle, så de eldste husker ofte en helt annerledes verden.

Dverger er like solide og varige som fjellene de verdsetter: De står imot århundrene med stoisk utholdenhet. Hver enkelt dverg er bestemt og lojal, står ved sitt ord, og lar alltid ord bli handling, selv når det grenser til stahet.

I Forgotten Realms-verdenen kalles folket ditt gulldverger. De har fjerne riker mot sør, og holder seg vanligvis på avstand fra menneskenes saker. Brødrene deres er skjolddvergene fra nord, som er sterke, hardføre og vant til et vanskelig liv i tøft terreng. For mange år siden flyttet du til det nordlige riket.

Mannlige dvergenavn: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Kvinnelige dvergenavn: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Dvergiske klannavn: Amboltarm, Dankil, Frostskjegg, Gorunn, Kamphammer, Loderr, Malmneve, Strakeln, Torunn

Prest

Prester er bindeledd mellom de dødeliges verden og de fjerne guddommelige sfærene. De er like forskjellige fra hverandre som gudene de tjener, og prester streber etter å etterligne sine guddommers gjerninger. En prest er ikke noen vanlig tempeltjener; guddommelig magi strømmer gjennom dem.

Guddommelig domene. Du trekker magi fra et guddommelig domene - en sfære av magisk påvirkning - knyttet til guden din. Domenet lar deg ha noen formler, som *velsignelse* og *kurer sår*, alltid forberedt.

Domenet ditt er Liv, som er knyttet til mange gode guder. Guden din, Marthammor Duin, er dvergeguden for vandrere, reisende, og de utstøtte - alle som beveger seg blant fremmede land og ukjente folk. Dverger som ærer ham går med det hellige symbolet hans, en støvel med en stående stridklubbe over, i et halskjede, ofte av sølv og jern.

Bakgrunn

Du trente som soldat på øyen Mintarn, og reiste til Neverwinter som del av et leiesoldatkompani som tjener både som hær og byvoktere. Gradvis mistet du troen på de andre soldatene, som ser ut til å sette så stor pris på makt at det går ut over folket det er meningen de skal beskytte. Nylig tilspisset det seg da du motsatte deg en ordre og fulgte samvittigheten din i stedet. Du ble tatt ut av aktiv tjeneste, men du beholdt graden din og tilknytningen til leiesoldatene. Etter det har du dedikert deg til guddommen din.

Personlig mål: Lær Rødmerkene en lekse. Du har hørt at Daran Edermath i byen Phandalin er på jakt etter modige og prinsippfaste folk som kan lære noen bøller en lekse. Disse skurkene, Rødmerkene, har herset med folket i Phandalin, mye på samme måte som frendene dine gjorde i Neverwinter. Det er et verdig mål å forhindre dem.

Livsholdning: Nøytral god. Det er samvittigheten, og ikke lov og autoritet, som leder deg til å handle rett. Makt skal brukes til alles fordel, ikke for å undertrykke de svake.

Høyere leveler

Etter hvert som du overvinner utfordringer, får du ekspertisepoeng (XP), som forklart i regelboken.

For hver level du går opp, får du en ekstra HP-terning og legger 1t8 + 3 til maksimale helsepoeng.

Du får tilgang til flere formler etter som du går opp leveler. Du kan forberede et antall formler likt levelen din + Visdomsjustering, som vist i tabellen Fremgang i formelkasting. Du får også flere formelplasser.

Fremgang i formelkasting

		—Plasser per formellevel—		
Level	Forberedte formler	Første	Andre	Tredje
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

Level 2: 300 XP

Kanaliser guddom. Du kan kanalisere energi direkte fra guddommen din for å mate en av to magiske virkninger: Vend Vandød og Preserver Liv. Begge virkningene krever at du bruker en handling og viser det hellige symbolet ditt. Når du bruker Kanaliser Guddom, velger du en av virkningene. Du må fullføre en kort eller lang hvile for å bruke Kanaliser Guddom igjen.

Vend Vandød. Når du bruker Vend Vandød, må alle vandøde som kan se eller høre deg innenfor 10 meter fra deg gjøre et redningskast for Visdom (VG 13). Hvis skapningen feiler redningskastet, er den vendt i 1 minutt eller til den tar skade.

En vendt skapning må bruke turene sine på å prøve å flytte så langt bort fra deg som den kan, og kan ikke velge å flytte til et sted innenfor 10 meter fra deg. Den kan heller ikke utføre reaksjoner. Handlingen dens kan kun være Sprang eller et forsøk på å komme løs fra en virkning som hindrer den i å bevege seg. Hvis den ikke kan flytte seg noe sted, kan skapningen gjøre handlingen Unnvik.

Preserver Liv. Når du bruker Preserver Liv, velger du å helbrede en eller flere skapninger innenfor 10 meter fra deg, og fordeler så opp til 10 helsepoeng blant dem. Denne ferdigheten kan ikke ta en skapning opp til mer enn halvparten av de maksimale helsepoengene dens. På level 3 kan du fordele 15 helsepoeng, på level 4 20, og på level 5 25.

Level 3: 900 XP

Formler. Du kan nå forberede og kaste level 2-formler. I tillegg til formlene du velger å forberede, har du alltid to domeneformler forberedt i tillegg: *mindre magisk kur* og *åndevåpen*.

Level 4: 2,700 XP

Formler. Du lærer ett nytt valgfritt magisk triks for prester.

Forbedring av egenskapsverdier. Visdom øker til 18, og det har disse virkningene:

- Visdomsjustering blir +4.
- Både VG for formelredningskast og VG for Vend Vandød øker med 1.
- Bonus til formelangrep øker med 1.
- Justering for redningskast for Visdom øker med 1.
- Justering for evner basert på Visdom øker med 1.
- Fordi justeringen din for Sansning økte, øker passiv Visdom (Sansning) med 1.

Level 5: 6,500 XP

Formler. Du kan nå forberede og kaste level 3-formler. I tillegg til formlene du velger å forberede, har du alltid to domeneformler forberedt i tillegg: *håpets stråle* og *revitalisering*.

Treningsbonus. Treningsbonusen din øker til +3, og det har disse virkningene:

- Angrepsbonusen din øker med 1 for formelangrep og våpen du har trening med.
- VG for formelredningskast og VG for Vend Vandød øker med 1.
- Justering for redningskast og evner du er trent i (indikert med ●) øker med 1.

Ødelegg Vandød. Når en vandød skapning feiler redningskast mot ferdigheten Vend Vandød, blir skapningen straks ødelagt hvis utfordringsgraden dens er 1/2 eller lavere.

Forbedring av rustning

Etter hvert som du tilegner deg skatter, kan du kjøpe bedre rustning for å forbedre Rustningsgraden din. Regelboken inneholder utrustning, inkludert rustning.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

DUNGEONS & DRAGONS

KARAKTERNAVN

Kriger 1	Adelig	
KLASSE & LEVEL	BAKGRUNN	SPILLERNAVN
Menneske	Lovlig nøytral	
RASE	LIVSHOLDNING	EKSPERTISEPOENG

STYRKE +3 (16)

SMIDIGHET −1 (9)

KONSTITUSJON +2 (15)

INTELLIGENS +0 (11)

VISDOM +1 (13)

KARISMA +2 (14)

INSPIRASJON

+2 TRENINGSBONUS

REDNINGSKAST

- ● +5 Styrke
- ○ −1 Smidighet
- ● +4 Konstitusjon
- ○ +0 Intelligens
- ○ +1 Visdom
- ○ +2 Karisma

EVNER

- ○ −1 Akrobatikk (Smi)
- ○ +0 Arkana (Int)
- ○ +2 Bedrag (Kar)
- ○ +1 Dyrehåndtering (Vis)
- ○ −1 Fingerferdighet (Smi)
- ● +2 Historie (Int)
- ● +5 Idrett (Sty)
- ○ +1 Innsikt (Vis)
- ○ +1 Medisin (Vis)
- ○ +0 Natur (Int)
- ○ +2 Oppvisning (Kar)
- ○ +1 Overlevelse (Vis)
- ● +4 Overtalelse (Kar)
- ○ +0 Religion (Int)
- ● +3 Sansning (Vis)
- ○ −1* Sniking (Smi)
- ○ +2 Trussel (Kar)
- ○ +0 Undersøkelse (Int)

*Se utrustning.

17 RUSTNINGS-GRAD

−1 INITIATIV

10 meter FART

Maksimale helsepoeng 12

NÅVÆRENDE HP

MIDLERTIDIGE HP

Total 1t10

HP-TERNINGER

LYKTES ○○○

MISLYKTES ○○○

REDNINGSKAST DØD

NAVN	AN. BONUS	SKADE/TYPE
Storøks	+5	1t12 + 3 kuttende
Kastespyd*	+5	1t6 + 3 stikkende

* Du kan kaste et kastespyd 10 meter, eller opp til 35 meter med ulempe i angrepskastet.

ANGREP OG FORMELKASTING

Jeg smigrer folk og får dem til å føle seg fremragende og viktige. Jeg liker ikke å bli skitten, og ville ikke sovet i et upassende losji om det stod om livet.

PERSONLIGHETSTREKK

Ansvar. Det er de adeliges plikt å beskytte vanlige folk, ikke bølle med dem.

IDEALER

Storøksen min er et klenodium, og det er det aller mest dyrebare jeg eier.

BÅND

Jeg har vanskelig for å stå imot rikdom, særlig gull. Velstand kan hjelpe meg med å gjenopprette familiens ære.

FEIL

13 PASSIV VISDOM (SANSNING)

Trening. Alle rustninger, skjold, enkle våpen, krigsvåpen, spillkort

Språk. Drakonisk, Dvergisk, Vanlig

ANNEN TRENING & SPRÅK

KR

SP

EP

GP 25

PP

Ringdrakt,* storøks, 3 kastespyd, ryggsekk, teppe, fyrtøy, 2 dagers rasjoner, vannskinn, fine klær, signetring, adelsbevis

*Mens du går med denne rustningen har du ulempe i tester av Smidighet (Sniking).

UTSTYR

Stålsetting. Du har et forråd av utholdenhet du kan trekke fra for å beskytte deg selv. Du kan bruke en bonushandling for å få tilbake helsepoeng lik 1t10 + krigerlevelen din.

Når du har brukt denne ferdigheten, må du fullføre en kort eller lang hvil for å bruke den igjen.

Kampstil (Forsvar). Så lenge du går med rustning, får du +1 bonus til RG. Denne bonusen er allerede inkludert i RG'en din.

Priviligert posisjon. Takket være den adelige fødselen din, er det naturlig for folk å mene godt om deg. Du er velkommen blant sosieteten, og folk antar at du har rett til å være hvor enn du er. Vanlige folk strekker seg langt for å legge alt til rette for deg og unngå å irritere deg, og andre av høy byrd behandler deg som et medlem av samme sosiale sjikt. Du kan skaffe audiens hos lokale adelige hvis du må.

FERDIGHETER & TREKK

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.

Menneske

Menneskene hører til den yngste av de vanlige rasene. De ankom sent på verdensscenen, og lever kort sammenlignet med dverger, alver og drager. Men det er de som er oppfinnerne, de målrettede, og nybrottsfolkene i verden, og det mest tilpasningsdyktige og ambisiøse folkeslaget blant de vanlige rasene.

Når mennesker først slår seg ned et sted, blir de værende. De bygger byer som skal vare gjennom tidsaldre, og store riker som kan vedbli i hundrevis av år. De lever i nuet, og derfor er de godt egnet til eventyrerlivet, men de legger også planer for fremtiden, og streber etter å etterlate seg en varig arv.

Menneskelig kultur varierer fra sted til sted. I Forgotten Realms-verdenen er klær, arkitektur, mat, musikk, og litteratur i de nordvestre landene ved Neverwinter ulik de tilsvarende i de fjerne Turmish eller Impiltur mot øst. Menneskelige fysiske egenskaper varierer i henhold til de første menneskenes folkevandringene, slik at menneskene i Neverwinter har alle mulige variasjoner av farger og trekk.

Mennesker har ingen virkelig typiske navn, på grunn av de store kulturelle variasjonene. Noen menneskeforeldre gir barna sine navn fra andre språk, som Dvergisk eller Alvisk (med mer eller mindre rett uttale). Tradisjonelle navn varierer sterkt blant ulike menneskelige kulturer. Du kan være Haseid (Calishitisk), Kerri (Chondathansk), Kosef (Damaransk), Amafrey (Illuskansk), So-Kehur (Mulansk), Madislak (Rashemisk), Mei (Shou) eller Salazar (Turamisk).

Kriger

Krigere hører til den mest mangesidige klassen i Dungeons & Dragons. Riddere på oppdrag, krigsherrer, og banditkonger – de er alle krigere, og felles for dem at de mestrer av våpen og rustning bedre enn noen andre, og har inngående kjennskap til evner som kreves i kamp. Og de kjenner døden godt, siden de veksler mellom å mate den og å stirre den trassig i øynene.

Bakgrunn

Familien din er godt vant til velstand, makt, og privilegium. Under Neverwinters storhetstid var foreldrene dine greven og grevinnen i Corlin-åsen, en stor herregård i åsene nordøst for byen. Men Hotenow-fjellets utbrudd for tretti år siden raserte Neverwinter, og utraderte Corlin-åsen. I stedet for å vokse opp på en herregård ble du oppdratt i et lite, men behagelig byhus i Waterdeep. Du kommer til å arve en meningsløs tittel, men ikke stort mer.

Personlig mål: Siviliser Phandalin. Det var aldri meningen at du skulle være herren over absolutt ingenting. Det er umulig å gjenreise Corlin-åsen, takket være vulkanen. Men de siste tre eller fire årene har hardføre nybyggere begynt å gjenreise en annen ruin nær byen: Den gamle byen Phandalin, som orker plyndret for fem hundre år siden. Det Phandalin trenger nå er åpenbart å bli sivilisert. Noen må ta styringen og opprette lov og orden. Noen som deg.

Du er ikke den eneste som har slike ideer. En ridder ved navn Sildar Hallvinter reiste nylig mot Phandalin sammen med en dverg ved navn Gundren Steinsøker. De planlegger å ta tilbake en gammel gruve og gjenreise Phandalin som sivilisert senter for velstand og utvikling. Siden dere har de samme målene, burde Hallvinter være villig til å hjelpe deg.

Livsholdning: Lovlig nøytral. Det aller viktigste er å etablere lov og orden, selv om det må innføres med jernhånd. De adelige er bundet av ære og tradisjon til å beskytte folket sitt fra både interne og eksterne trusler mot stabilitet. Et organisert samfunn lar ikke ondskap og kaos slå rot.

Høyere leveler

Etter hvert som du overvinner utfordringer, får du ekspertisepoeng (XP), som forklart i regelboken.

For hver level du går opp, får du en ekstra HP-terning og legger 1t10 + 2 til maksimale helsepoeng.

Level 2: 300 XP

Handlingsbølge. Du kan presse deg selv forbi de vanlige grensene dine i et øyeblikk. På turen din kan du gjøre en ekstra handling i tillegg til den vanlige handlingen og en eventuell bonushandling.

Når du bruker denne ferdigheten, må du fullføre en kort eller lang hvil før du kan bruke den igjen.

Level 3: 900 XP

Bedre kritisk treff. Våpenangrepene dine gir kritisk treff hvis du kaster 19 eller 20.

Level 4: 2,700 XP

Forbedring av egenskapsverdier. Styrken din øker til 18, og det har disse virkningene:

- Styrkejusteringen din blir +4.
- Angrepsbonus og skade for styrkebaserte angrep, som med storøksen og kastespyd, øker med 1.
- Justering for redningskast for Styrke øker med 1.
- Justering for Idrett øker med 1.

Level 5: 6,500 XP

Ekstra angrep. Når du gjør handlingen Angrep på turen din, kan du gjøre to angrep i stedet for ett som en del av den handlingen.

Treningsbonus. Treningsbonusen din øker til +3, og det har disse virkningene:

- Angrepsbonus øker med 1 for våpen du har trening med.
- Justeringen din for redningskast og evner du er trent i (indikert med ●) øker med 1.
- Fordi justeringen din for evnen Sansning blir økt, øker verdien av passiv Visdom (Sansning) med 1.

Forbedring av rustning

Etter hvert som du tilegner deg skatter, kan du kjøpe bedre rustning for å forbedre Rustningsgraden din. Regelboken inneholder utrustning, inkludert rustning.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. Tillatelse er gitt til å kopiere dette dokumentet for personlig bruk.